

# PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2001-312641

(43)Date of publication of application : 09.11.2001

(51)Int.Cl.

G06F 17/60  
// A63F 13/12

(21)Application number : 2000-131592

(71)Applicant : NTT COMMUNICATIONS KK

(22)Date of filing : 28.04.2000

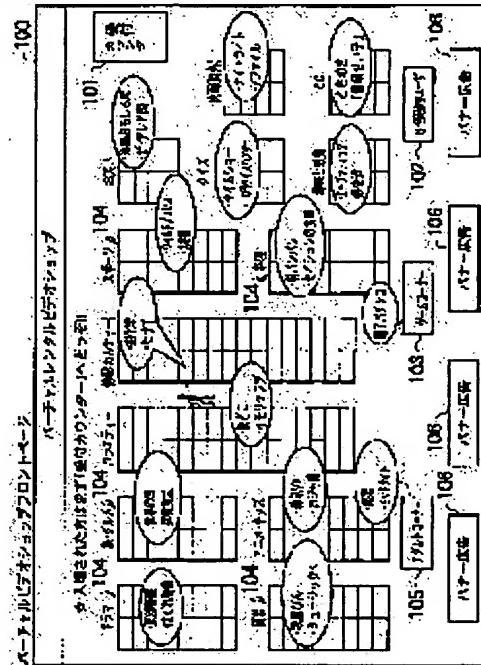
(72)Inventor : MORISHITA TAKASHI  
TANAKA AKIMICHI

## (54) SALES PROMOTING METHOD USING INTERNET AND VIRTUAL RENTAL VIDEO SHOP

### (57)Abstract:

**PROBLEM TO BE SOLVED:** To provide a sales promoting method which can promote the sales of an article by using the Internet, efficiently distributes video contents to a user terminal through the Internet and uses the Internet and to provide a virtual rental video shop.

**SOLUTION:** Video content list information is displayed on the user terminal as a contents display table through the Internet. When a user designates the desired video contents from the list, a video outline is displayed and the video contents are down-loaded on the user terminal by instructing down loading. A game corner key 103 and an adult corner key 105 exist in the display of list information. A game can be played by the game corner key 103 and a minor person is prevented from viewing a specified video by the adult corner key 105.



### LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 21.05.2001

[Date of sending the examiner's decision of rejection] 12.08.2003

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号  
特開2001-312641  
(P2001-312641A)

(43)公開日 平成13年11月9日(2001.11.9)

(51) Int.Cl. <sup>7</sup>	識別記号	F I	マーク <sup>*</sup> (参考)
G 0 6 F 17/60	3 2 4	C 0 6 F 17/60	3 2 4 2 C 0 0 1
	Z E C		Z E C 5 B 0 4 9
	3 2 6		3 2 6 9 A 0 0 1
	3 3 0		3 3 0
	3 4 2		3 4 2

審査請求 有 請求項の数 7 OL (全 18 頁) 最終頁に締く

(21)出願番号 特願2000-131592(P2000-131592)

(22) 田原順平 2000年4月28日(平成12年4月28日)

(71) 出願人 399035766

エヌ・ティ・ティ・コミュニケーションズ  
株式会社

東京都千代田区内幸町一丁目1番6号

(72)発明者 森下・高志

東京都千代田区内幸町一丁目1番6号 工  
ヌ・ティ・ティ・コミュニケーションズ株  
式会社内

(74) 代理人 100083806

弁理士 三好 秀和 (外4名)

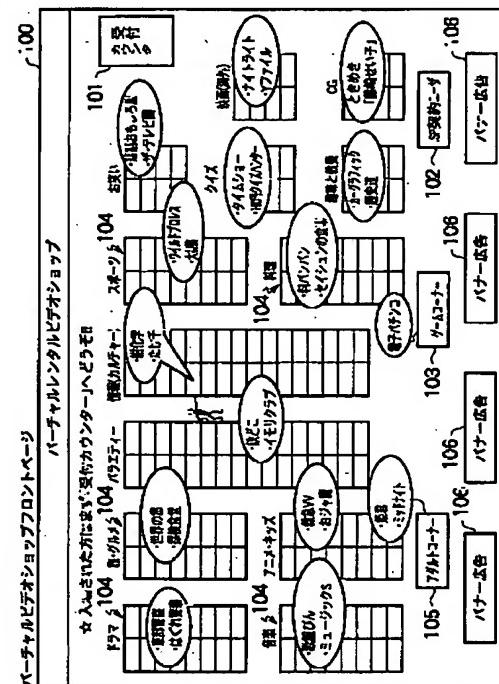
最終頁に統ぐ

(54) 【発明の名称】 インターネットを利用した販売促進方法およびパーティチャルレンタルビデオショップ

(57)【要約】

**【課題】** インターネットを利用した商品の販売促進を図り得るとともに、ビデオコンテンツをインターネットを介してユーザ端末に効率的に配信し得るインターネットを利用した販売促進方法およびバーチャルレンタルビデオショップを提供する。

【解決手段】 ユーザ端末にインターネットを介してビデオコンテンツ一覧情報がコンテンツ陳列表として表示され、この一覧からユーザが所望のビデオコンテンツを指定すると、ビデオ概要が表示され、ダウンロード指示を行うことによりビデオコンテンツがユーザ端末にダウンロードされ、また一覧情報の表示にはゲームコーナーボタン103やアダルトコーナーボタン105があり、ゲームコーナーボタン103でゲームを行うことができ、またアダルトコーナーボタン105では未成年は特定のビデオを見られないようになっている。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 ユーザ端末からインターネットを介してWWWサイトに設けられた電子商店にアクセスし、該商店から提示される商品情報をユーザ端末に表示し、この表示された商品情報をユーザが閲覧しながら所望の商品を購入するシステムにおいて、

前記ユーザ端末において商品情報が表示される表示画面にゲームボタンを表示し、このゲームボタンをユーザが操作することにより、表示画面にゲームが表示され、ユーザは、前記ゲームを行うことにより、得点を得ることができ、この得点に応じて前記商品の割引を行うことができる特徴とするインターネットを利用した販売促進方法。

【請求項2】 前記表示画面にバナー広告を表示し、該バナー広告を表示画面に表示されるコンテンツのオリジナルスponsaの広告決定ルールに従って選択的に切り替えて表示することを特徴とする請求項1記載のインターネットを利用した販売促進方法。

【請求項3】 前記バナー広告の露出時間をカウントすることを特徴とする請求項2記載のインターネットを利用した販売促進方法。

【請求項4】 インターネットに接続されたWWWサイトに設けられ、複数のビデオコンテンツを保有しているバーチャルレンタルビデオショップであって、

インターネットを介して接続されてくるユーザ端末に特定のビデオコンテンツを選択するための特定コナボタンを表示し、会員が当該コナボタンを操作した場合に、登録されたユーザ情報に基づいて、当該コナのビデオコンテンツの提供の妥当性を判定し、妥当と判断される場合は、当該コナのコンテンツ一覧情報を表示し、妥当と判断されない場合は、禁止画面を表示することを特徴とするバーチャルレンタルビデオショップ。

【請求項5】 前記ゲーム実施手段は、ユーザがゲームを行って得た得点を表示する得点表示手段と、このユーザが得た得点をビデオコンテンツのレンタル料金の割引に使用することができる割引チケットの発行を行う割引チケット発行手段とを有することを特徴とする請求項4記載のバーチャルレンタルビデオショップ。

【請求項6】 ユーザ端末に表示される各表示画面にバナー広告を表示するバナー広告表示手段と、この表示されるバナー広告を表示画面に表示されるコンテンツのオリジナルスponsaの広告決定ルールに従って選択的に切り替えて表示するバナー広告切替手段とを有することを特徴とする請求項4または5に記載のバーチャルレンタルビデオショップ。

【請求項7】 前記バナー広告の露出時間をカウントすることを特徴とする請求項6記載のバーチャルレンタルビデオショップ。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、インターネットを利用した販売促進方法およびバーチャルレンタルビデオショップに関し、更に詳しくは、ユーザ端末からインターネットを介してWWWサイトに設けられた電子商店からユーザ端末に提示される商品情報の販売を促進するインターネットを利用した販売促進方法およびインターネットに接続されたWWWサイトにおいて複数のビデオコンテンツを保有して、該ビデオコンテンツをレンタルするバーチャルレンタルビデオショップに関する。

【0002】

【従来の技術】インターネットを使用して例えばビデオコンテンツなどの商品やサービスを提供する電子商取引では、提供する商品などを如何に多く販売するかという商品販売促進は非常に重要な要素であるが、従来は単に商品情報をユーザ端末に提示するだけというものが多い。

【0003】一方、既存のレンタルビデオ店を考えた場合、店内の陳列棚には多数のビデオが並べられているが、この中には特定のビデオ、例えばアダルトビデオやホラービデオのような子供に見せたくないようなビデオも配列されている。また、ビデオが好みのものであるかどうかまたは前に見たことがあるかどうかを判断するには、ビデオを簡単に試視聴できることが好ましいが、従来はビデオケースに記載された簡単な説明や絵のみでビデオの内容を判断するだけであるため、つまらない内容のビデオを借りてしまったり、または前に借りたことのあるビデオを再度借りてしまうこともある。

【0004】なお、レンタルビデオに関しては、例えばビデオCDレンタル会社のTSUTAYAが提供しているホームページ「TSUTAYA ONLINE (www.tsutaya.co.jp)」で最近オンライン一ポンサービスを開始されている。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】上述したように、従来、インターネットを使用した商品販売では、商品の販売を如何に促進するかという商品販売促進に関する努力は比較的少なく、単に商品情報をユーザ端末に提示するだけというものが多く、販売促進が十分に行われていないという問題があり、更に販売促進を図り得る方法が要望されている。

【0006】また、既存のレンタルビデオ店では、特定のビデオやホラービデオのような子供に見せたくないようなビデオも他のビデオと同じように陳列棚に配列されていて、未成年者に簡単に見られてしまうという問題がある。

【0007】更に、ビデオを簡単に試視聴することができないため、つまらない内容のビデオを借りてしまったり、前に借りたことのあるビデオを再度借りてしまうという問題がある。また、ビデオを借りたり、返却するためにビデオ店まで行かなければならないし、借りたビデオには使用状態によって画像が悪いものもあるという問

題がある。

【0008】本発明は、上記に鑑みてなされたもので、その目的とするところは、インターネットを利用した商品の販売促進を図り得るとともに、ビデオコンテンツをインターネットを介してユーザー端末に効率的に配信し得るインターネットを利用した販売促進方法およびバーチャルレンタルビデオショップを提供することにある。

【0009】

【課題を解決するための手段】上記目的を達成するため、本発明は、ユーザー端末からインターネットを介してWWWサイトに設けられた電子商店にアクセスし、該商店から提示される商品情報をユーザー端末に表示し、この表示された商品情報をユーザーが閲覧しながら所望の商品を購入するシステムにおいて、前記ユーザー端末において商品情報が表示される表示画面にゲームボタンを表示し、このゲームボタンをユーザーが操作することにより、表示画面にゲームが表示され、ゲームを行うことができるこことを要旨とする。

【0010】本発明にあつては、ユーザー端末において商品情報が表示される表示画面にゲームボタンを表示し、このゲームボタンをユーザーが操作することにより、表示画面にゲームが表示され、ゲームを行うことができるため、ユーザーはゲームを楽しみながら購入上のインセンティブを与えられるとともに、当該ホームページでの滞在時間が延伸され、また当該サイトに対するアクセス数も増大し、広告価値が上がり、バナー広告の収入を増加し得る上に、販売も促進され、全体として収益をあげることができる。

【0011】また、本発明は、ユーザーが、前記ゲームを行うことにより、得点を得ることができ、この得点に応じて前記商品の割引を行うことができることを要旨とする。

【0012】本発明にあつては、ユーザーはゲームで得点を得ることができ、この得点に応じて商品の割引を行うことができるため、ユーザーは割安な料金で商品を取得でき、ユーザーをゲームで楽しませながら購入上のインセンティブを与えて、販売を促進でき、収益をあげることができる。

【0013】更に、本発明は、前記表示画面にバナー広告を表示し、該バナー広告を表示画面に表示されるコンテンツのオリジナルスポンサの広告決定ルールに従って選択的に切り替えて表示することを要旨とする。

【0014】本発明にあつては、表示画面に表示されるコンテンツのオリジナルスポンサの広告決定ルールに従ってバナー広告を選択的に切り替えて表示するため、例えば同業他者の広告などを禁止することができるというように広告主の意思を反映したバナー広告を表示でき、広告主の信頼を得ることができる。

【0015】本発明は、インターネットに接続されたWWWサイトに設けられ、複数のビデオコンテンツを保有

しているバーチャルレンタルビデオショップであって、インターネットを介して接続されてくるユーザー端末にビデオコンテンツの一覧情報を提示して、ユーザー端末に表示するビデオコンテンツ一覧表示手段と、この表示されたビデオコンテンツの一覧からユーザーが所望のビデオコンテンツを指定すると、この指定されたビデオコンテンツの内容説明および代表カットを含むビデオ概要が表示されるビデオ概要表示手段と、このビデオ概要表示手段で表示されたビデオ概要を見て、ダウンロード指示を行うことにより当該ビデオコンテンツがユーザー端末にダウンロードされるダウンロード手段とを有することを要旨とする。

【0016】本発明にあつては、ユーザー端末にインターネットを介してビデオコンテンツの一覧情報を提示し、この一覧からユーザーが所望のビデオコンテンツを指定すると、ビデオコンテンツの内容説明および代表カットを含むビデオ概要が表示され、このビデオ概要を見て、ダウンロード指示を行うことにより当該ビデオコンテンツがユーザー端末にダウンロードされるため、従来のように貸出し中がなく、また既存のレンタルビデオ店のように店まで出向くことなく、自宅からインターネットを介して借りたい時に好きなビデオを24時間好きな時に常に借り出すことができ、返却の必要もなく、従って延滞料もない。更に従来のビデオテープのような映像の劣化もなく、常にハイクオリティな映像を見ることができる上に、特定のビデオなども借り易くなる。

【0017】また、本発明は、前記ビデオコンテンツ一覧表示手段で表示される表示画面に前記ビデオコンテンツの一覧情報とともに受付カウンタボタンを表示する受付カウンタ表示手段と、該受付カウンタボタンが操作されると、本バーチャルレンタルビデオショップの案内情報を表示するとともに、新規加入ボタンおよび会員エントリボタンを表示する加入エントリ表示手段と、新しいユーザーが前記新規加入ボタンを操作した場合には、会員登録手順に入りて、当該ユーザーの名前、生年月日、住所、嗜好情報を含むユーザー情報を記録し、本バーチャルレンタルビデオショップに会員として登録する会員登録手段と、既に登録されている会員が前記会員エントリボタンを操作した場合、当該会員のホームページ画面に入り、該ホームページ画面において当該会員のビデオ閲覧履歴を表示する会員ホームページ表示手段とを有することを要旨とする。

【0018】本発明にあつては、ビデオコンテンツの一覧情報の表示に受付カウンタボタンを表示し、この受付カウンタボタンの操作から更に新規加入ボタンおよび会員エントリボタンを表示し、新規加入ボタンの操作で会員登録を行い、登録会員が会員エントリボタンを操作した場合、会員のホームページ画面に入り、ホームページ画面で当該会員のビデオ閲覧履歴を表示するため、ユーザーは自分のホームページ画面でビデオ閲覧履歴を見るこ

とができ、以前に何を借りたかを知り、前に借りたビデオを間違って再度借りてしまうというようなこともなくなる。

【0019】更に、請求項6記載の本発明は、請求項5記載の本発明において、前記ビデオコンテンツ一覧表示手段で表示されるビデオコンテンツの一覧情報には特定のビデオコンテンツは含まれず、代わりにアダルトコーナーボタンを表示するアダルトコーナーボタン表示手段と、このアダルトコーナーボタンを操作すると、前記会員登録手段に登録されたユーザ情報に基づいて、このアダルトコーナーボタンを操作した会員が未成年であると判定された場合には、未成年禁止画面を表示し、未成年でない場合には、特定のビデオコンテンツの一覧情報をユーザ端末に表示する特定のビデオコンテンツ表示手段とを有することを要旨とする。

【0020】本発明にあっては、ビデオコンテンツの一覧情報には特定のビデオコンテンツは表示されず、代わりにアダルトコーナーボタンがあり、このアダルトコーナーボタンを操作すると、特定のビデオコンテンツの一覧が表示されるも、未成年に対しては未成年禁止画面が表示されるため、特定のビデオが一切子供の目に触れず、健全なビデオ運営を行うことができる。

【0021】本発明は、前記ビデオコンテンツ一覧表示手段で表示される表示画面に前記ビデオコンテンツの一覧情報とともにゲームボタンを表示するゲームボタン表示手段と、前記ゲームボタンをユーザが操作した場合、前記表示画面にゲームが表示され、ゲームを行うことができるゲーム実施手段とを有することを要旨とする。

【0022】本発明にあっては、ビデオコンテンツの一覧情報とともにゲームボタンが表示され、このゲームボタンを操作してゲームを行うことができるため、ユーザはゲームを楽しみながらビデオレンタル上のインセンティブを与えられるとともに、当該ビデオショップでの滞在時間が延伸され、また当該サイトに対するアクセス数も増大し、広告価値が上がり、バナー広告の収入を増加し得る上に、レンタル販売も促進され、全体として収益をあげることができる。

【0023】また、本発明は、前記ゲーム実施手段が、ユーザがゲームを行って得た得点を表示する得点表示手段と、このユーザが得た得点をビデオコンテンツのレンタル料金の割引に使用することができる割引チケットの発行を行う割引チケット発行手段とを有することを要旨とする。

【0024】本発明にあっては、ユーザがゲームを行って得た得点をビデオコンテンツのレンタル料金の割引に使用することができる割引チケットの発行を行うため、ユーザは割安な料金でビデオコンテンツをレンタルでき、ユーザをゲームで楽しませながらビデオレンタル上のインセンティブを与えられ、販売を促進でき、収益をあげることができる。

【0025】更に、本発明は、ユーザ端末に表示される各表示画面にバナー広告を表示するバナー広告表示手段と、この表示されるバナー広告を表示画面に表示されるコンテンツのオリジナルスポンサの広告決定ルールに従って選択的に切り替えて表示するバナー広告切替手段とを有することを要旨とする。

【0026】本発明にあっては、各表示画面にバナー広告を表示し、このバナー広告を表示画面に表示されるコンテンツのオリジナルスポンサの広告ルールに従って選択的に切り替えて表示するため、例えば同業他者の広告などを禁止することができるというように広告主の意思を反映したバナー広告を表示でき、広告主の信頼を得ることができる。

【0027】本発明は、ビデオ概要表示手段が、ビデオ概要の表示されたビデオコンテンツのサンプル映像を所定時間見ることができるサンプル映像提供手段とを有することを要旨とする。

【0028】本発明にあっては、ビデオ概要の表示されたビデオコンテンツのサンプル映像を所定時間見ることができるために、ビデオの内容を明確に把握して、納得した見たいビデオのみを借りることができ、例えば前に借りたことのあるビデオを再度借りてしまうということもなくなる。

【0029】また、本発明にあってはサイト運営者は、各広告主に対してそのサイトにおける当該広告のアクティビティをはかる材料として、定期的に露出時間を報告するサービスを行い、当該サイトにおける広告提供の附加価値を上げることができる。さらには、露出時間の計数により、広告主がある一定の時間の広告提供の要望に対応することができる等、広告形態が柔軟になる。

【0030】

【発明の実施の形態】以下、図面を用いて本発明の実施の形態を説明する。図1は、本発明の一実施形態に係わるインターネットを利用した販売促進方法を利用したバーチャルレンタルビデオショップのシステム構成を示す図である。同図に示すバーチャルレンタルビデオショップは、インターネット1を介してユーザ端末であるユーザPC3に対してビデオコンテンツを提供すべく電子決済サーバ11、WWWサーバ13、DBサーバ15、ストリーミングサーバ17、およびISPオンラインシンアップサーバ19から構成されている。

【0031】電子決済サーバ11は、電子決済サービスへの入会処理および決済処理などを行う。WWWサーバ13は、受付フロント画面表示、会員登録、属性登録変更、会員認証、会員固有ホームページ(HP)の管理と表示、ゲームの表示と実施、特定のビデオコンテンツの管理と表示などを行う。DBサーバ15は、顧客属性データ、履歴データ、割引チケットデータ、各コンテンツ料金データなどを記憶している。ストリーミングサーバ17は、ビデオコンテンツを記憶しており、ユーザPC

3により選択されたビデオコンテンツをユーザPC3にダウンロードする。ISPオンラインサインアップサーバ19は、ISP(インターネットサービスプロバイダ)への入会処理を行う。

【0032】図1に示すバーチャルレンタルビデオショップは、ユーザPC3がインターネット1を介してアクセスすると、まず、図2に示すように、フロントページ100がバーチャルレンタルビデオショップからユーザPC3に送信され、ユーザPC3のディスプレイ画面に表示される。そして、このように表示されたフロントページ100から受付カウンタボタン101に対してクリックなどの操作を行うと、受付カウンタ画面110、会員登録画面120、嗜好項目登録変更画面130、決済サービス登録画面140、会員ホームページ画面150などに順次進むようになっている。

【0033】また、フロントページ100においてISP契約ユーザボタン102を操作すると、ISP契約ユーザ専用画面210に進み、更にゲームコーナーボタン103をゲームコーナーフロント画面220、各ゲーム画面230に進んで、ゲームを行うことができるようになっている。フロントページ100には後述するように多数のビデオコンテンツが表示されているが、この多数のビデオコンテンツの中からユーザが所望のビデオコンテンツを選択し、ダウンロード開始操作を行うと、この選択したビデオコンテンツがユーザPC3にダウンロードされるようになっている。また更に、フロントページ100においてアダルトコーナーボタン105を操作すると、ユーザが18歳未満の場合には、18歳未満NG画面250が表示され、18歳未満でない場合には、アダルトコーナー画面260が表示され、所望のビデオコンテンツをダウンロードできるようになっている。

【0034】フロントページ100は、詳細には図3に示すように構成されている。このフロントページ100において「ドラマ」「旅・グルメ」「バラエティ」「情報(カルチャー)」「スポーツ」「お笑い」「音楽」「アニメ・キッズ」「料理」「クイズ」「趣味と教養」「映画(海外)」「CG」などのタイトルの記載されたそれぞれの下に2列の表は、従来のレンタルビデオ店の陳列棚をイメージしているものであり、そのマスの1つ1つがビデオテープをイメージしているものであるが、本実施形態ではこの陳列棚をビデオコンテンツ陳列表と称することにする。

【0035】このビデオコンテンツ陳列表のマスを人の形に変わったポインタで触ると、そのビデオコンテンツのタイトルがポップアップ表示され、このポップアップ表示された状態でダブルクリックすると、後述するように、このビデオコンテンツの概要を表示するコンテンツダウンロード画面104に移行するようになっているものである。

【0036】また、フロントページ100には図3に示

すように、受付カウンタボタン101、ISP契約ユーザボタン102、ゲームコーナーボタン103、アダルトコーナーボタン105などの種々の表示ボタンに加えて、バナー広告106も表示されている。

【0037】フロントページ100の受付カウンタボタン101を操作すると、図4に示す受付カウンタ画面がユーザPC3に表示され、ユーザはこの受付カウンタ画面から、本日のお買い得情報や会員の声(BBS)などを見ることができる。更に、図4に示す受付カウンタ画面には会員エントリボタン111、ISPに加入したい方用のボタン112、新規会員募集中ボタン、ショッピングオーナーからのご連絡事項用のボタンがあるとともに、またバナー広告113も表示されている。

【0038】本実施形態のバーチャルレンタルビデオショップは、会員制を前提にしており、例えばまだ会員になっていないが、会員になりたいと思っているユーザがインターネット1を介して本バーチャルレンタルビデオショップにアクセスしてきた結果、当該ユーザのユーザPC3に図3に示すフロントページ100が表示され、このフロントページ100の受付カウンタボタン101を操作し、それから図4に示す当該受付カウンタ画面110で新規会員募集中ボタンを操作したとすると、図5(a)に示すような会員登録画面120に進み、この会員登録画面120で会員登録を行うようになっている。なお、この会員登録画面120は、非会員が例えば受付カウンタ画面110で会員エントリ111を操作した場合やフロントページ100でなんらかのボタンを操作した場合にも表示され、非会員の入会を促進するようになっている。

【0039】そして、図5(a)に示す会員登録画面120では、当該ユーザの名前、性別、生年月日、住所、電話番号、メールアドレス、パスワードなどが登録される。それから、この会員登録画面120で「次へ」のボタン121を操作すると、図5(b)に示す嗜好項目登録・変更画面130に進み、この画面でユーザは好きなビデオのジャンル、インターネットで良く見るサイト、趣味などの情報を入力変更するようになっている。なお、このようなユーザの嗜好情報は、ユーザに対する推薦ビデオコンテンツを検索するために使用され、この検索された結果の推薦ビデオは、後述する会員ホームページ画面150において「お客様のご嗜好に合ったおススメビデオ」という項目でビデオの名称が表示されるようになっている。

【0040】また、図5(b)に示した会員の嗜好項目登録・変更画面130において、登録が完了し、画面の一番下にある「登録」ボタン131を操作すると、「登録がきました。お客様の会員IDはxxxxxxです。続いて決済サービスの登録をお願いします。」という表示が行われ、クリックを行うと、図6に示す決済サービス登録画面140が表示される。決済サービス登録画面

では、まず図6(a)に示す画面140aにおいて利用規約が表示された後、図6(b)に示す画面140bでカスタマIDおよびパスワードを入力して、電子決済サービスが登録されるようになっている。

【0041】図4に示す受付カウンタ画面110において、会員が会員エントリボタン111を操作すると、図7(a)に示すパスワード入力画面150aに進み、この画面で会員がユーザ名とパスワードを入力すると、この会員に対する認証が行われ、この認証の結果、会員が正規の会員である場合には、当該会員専用の図7(b)に示すような会員ホームページ画面150bに進む。この会員ホームページ画面150bには、当該会員の過去一年の(ビデオ)閲覧履歴、過去一年の(ビデオ)購入履歴、前述したお客様のご嗜好に合ったおススメビデオ等の情報が表示されていることに加えて、現在お持ちの割引チケットの情報や、バーチャルレンタルビデオショップフロントページへのボタン151があり、このボタン151を操作すると、図3に示した最初のフロントページ100に戻るようになっている。

【0042】なお、割引チケットについては、後述するが、本バーチャルレンタルビデオショップではビデオコンテンツのレンタル促進を含む販売促進を図るために、フロントページ100に前述したようにゲームコーナーボタン103が設けられており、このゲームコーナーボタン103を操作すると、ゲームを行うことができ、このゲームで得た得点をビデオコンテンツのレンタル料の割引チケットを得ることができるるものであり、当該会員が現在保有している割引チケットの現在高が表示されているものである。

【0043】図4に戻って、受付カウンタ画面110のISPに加入されたい方用のボタン112を操作すると、図8(a)に示すISPオンラインサインアップ画面の最初の画面210aに進み、この画面でサインアップを開始するためのボタンを操作すると、図8(b)に示すオンラインサインアップ画面210bに進み、ここでISPオンラインサインアップを行うことができるようになっている。

【0044】また、図3に示すフロントページ100において、ゲームコーナーボタン103を操作すると、図9に示すゲームコーナーフロント画面220が表示される。このゲームコーナーフロント画面220には、例えば電子パチンコ221、電子モグラ叩き222、電子ホースレース223、テトリス224などの種々のゲームのタイトルが表示され、ユーザはこれらのいずれかのゲームを指定することによりそのゲームを行なうことができるものである。また、この画面にはバナー広告225も表示される。

【0045】図9に示すゲームコーナーフロント画面に表示された複数のゲームのうち、例えば電子パチンコを操作すると、図10に示すような電子パチンコのゲーム

画面が表示され、電子パチンコを実際に行なうことができるようになっている。この電子パチンコでは、一例として持ち玉100個で最大30分間プレーすることができるようになっている。この電子パチンコを行うと、得点を得ることができ、その得点が「ただ今の得点」として表示されるようになっている。そして、この得点は、割引チケットの発行ボタン231を操作すると、点数換算表に示すような金額の割引チケットに変換できるものであり、この変換された金額の割引チケットを使用して、ビデオコンテンツのレンタル料を支払ったり、その分割り引かれるようになっている。

【0046】図3に示すフロントページ100において、上述したように、2列の表であるビデオコンテンツ陳列表のマスをポインタで触れて、ビデオコンテンツのタイトルをポップアップ表示し、好ましいタイトルのビデオコンテンツを見つけた場合に、ダブルクリックを行うと、図11に示すコンテンツダウンロード画面104aが表示される。

【0047】図11に示すコンテンツダウンロード画面104aでは、一例として「セイションの食事」というタイトルのビデオコンテンツの概要が表示されている。この概要には、このビデオの簡単な説明と代表カットが表示されていて、一番下にはダウンロード開始ボタン241、戻るボタン242、バナー広告243が表示されている。そして、代表カットの画面をクリックすると、このビデオコンテンツのサンプル映像が30秒間表示され、この30秒間のサンプル映像を見て、その内容を把握することができるようになっている。このサンプル映像を見た結果、内容が好ましく、見たいビデオである場合には、ダウンロード開始ボタン241を操作すると、このビデオコンテンツがバーチャルレンタルビデオショップのストリーミングサーバ17からインターネット1を介してユーザPC3にダウンロードされるようになっている。また、サンプル映像を見た結果、例えば内容が好ましいものでなかったり、または前に見たものであることを思い出した場合には、戻るボタン242を操作することにより図3のフロントページ100に戻り、別のビデオを選択することができる。

【0048】また、図3のフロントページ100において、アダルトコーナーボタン105を操作すると、ユーザの年齢が図5で説明した会員登録画面で登録された生年月日から算出され、ユーザの年齢が18歳未満である場合には、図12に示すような18歳未満NG画面250が表示され、18歳未満のユーザは特定のビデオを見ることができないようになっている。

【0049】また、ユーザの年齢が18歳未満でない場合には、図13に示すようなアダルトコーナー画面260が表示される。このアダルトコーナー画面260には特定のビデオコンテンツの一覧を示す特定のビデオコンテンツ陳列表が2列の表で表示されている。また、その

下にはバナー広告も表示されている。

【0050】図13に示すアダルトコーナー画面において、特定のビデオコンテンツ陳列表のマスをポイントで触ると、特定のビデオコンテンツのタイトルがポップアップ表示されるので、その表示されたタイトルを見て、見たい特定のビデオコンテンツを見つけた場合には、ダブルクリックを行うと、その特定のビデオコンテンツダウンロード画面が例えば図11に示したと同様なコンテンツダウンロード画面として表示される。そして、この特定のビデオコンテンツダウンロード画面でも図11の場合と同様にサンプル映像を見ることができ、このサンプル映像から見たいビデオである場合には、ダウンロード開始ボタンを操作することにより、このビデオコンテンツをユーザPC3にダウンロードすることができる。

【0051】なお、本実施形態においては、上述したように、ゲームコーナーボタン103が設けられ、このゲームコーナーボタン103を操作して、ゲームコーナーに入り、ゲームを指定することにより、任意のゲームを行なうことができるが、このようにゲームを行うことにより、本バーチャルレンタルビデオショップにユーザが滞在している時間を延伸することができ、これによりサイト全体の広告価値を向上することができ、運営者の広告収入を増大させることができるものであることに加えて、更にゲームで獲得した割引チケットを用いて、ビデオコンテンツなる商品の販売、本例ではレンタル販売を促進することができるものである。

【0052】また、本実施形態の各表示画面には、例えば図3のバナー広告106、図4のバナー広告113、図10のバナー広告232、図11のコンテンツダウンロード画面のバナー広告243、図13のアダルトコーナー画面のバナー広告などのようにバナー広告が表示されているが、このバナー広告をユーザがクリックして広告を閲覧すると、この閲覧回数で当該バーチャルレンタルビデオショップにおける広告の露出度が測定され評価されるようになっているが、本実施形態ではこのようなバナー広告は、広告主の意思を反映し、表示コンテンツのオリジナルスポンサの広告決定ルールに従って選択的に切り替えられて表示され得るようになっている。

【0053】次に、図14以降の図面を参照して説明を行う。まず、図14に示すフローチャートを参照して、本実施形態における商品販売トランザクションについて説明する。

【0054】上述したように、ユーザが本実施形態のバーチャルレンタルビデオショップに加入して会員登録を行い、更にISPのオンラインサインアップを行うなどの種々の加入登録処理を行った後（図14のステップS11）、例えばフロントページ100でゲームコーナーボタン103を操作してゲームを行うと、上述したように割引チケットを取得することができる（ステップS1

3）。ユーザがゲームを行って、当該バーチャルレンタルビデオショップにおける滞在時間が延伸された後、所望のビデオコンテンツを選択すると、図11に示すようなコンテンツダウンロード画面が表示され（ステップS15）、また当該ユーザが所持している割引チケットの一覧が表示される（ステップS17）。

【0055】この表示された割引チケットから使用する割引チケットを指定すると（ステップS19）、この割引チケット分減額された料金計算が行われ（ステップS21）、これにより購入が行われ（ステップS23）、電子決済サーバ11による決済が行われる（ステップS25）。与信NGの場合には購入することはできないが、決済できた場合には、ユーザが選択し、コンテンツダウンロード画面に表示されているビデオコンテンツがユーザPC3にダウンロードされ（ステップS29）、使用された分の割引チケットが消し込まれ、購入記録が行われて処理を終了する（ステップS31）。

【0056】なお、ステップS29のダウンロードでは、ビデオコンテンツを閲覧しながらダウンロードできるとともに、またネットワークやユーザ端末の状態によってはコンテンツのダウンロードを失敗することがあるので、品質保証のために一定期間内に所定回数まで無料でダウンロードできるようになっており、この所定回数のダウンロードを監視するために初回の時のcoolieを保持するようしている。

【0057】次に、図15に示すフローチャートを参照して、本実施形態のバーチャルレンタルビデオショップの全体的流れについて説明する。

【0058】上述したように、図3のフロントページ100が表示されると（ステップS51）、このフロントページ100から受付カウンタ画面110などを経て、ユーザ登録や認証が行われ（ステップS53）、このユーザ登録によりDBサーバ15のユーザデータベース（DB）15aにユーザID、パスワード、属性などが記録される。また、フロントページ100の表示から加入ISPの認証もユーザデータベース15aに記録されたユーザ情報に基づいて行われる（ステップS55）。

【0059】更に、フロントページ100の表示からゲームコーナーボタン103を操作することにより、上述したようにゲームが提供され（ステップS57）、このゲームを行うことにより本バーチャルレンタルビデオショップにおけるユーザの滞在時間の延伸を図ることができることに加えて、ゲームで取得した割引チケットにより商品の購入インセンティブをユーザに提供することができ、これにより商品の購入を促進することができる（ステップS59）。

【0060】また、フロントページ100の表示からビデオコンテンツ陳列表のマスをポイントで触れて、ビデオコンテンツのタイトルをポップアップ表示し、好ましいタイトルのビデオコンテンツを見つけて、ダブルクリ

ックを行い、コンテンツダウンロード画面でダウンロード開始ボタンを操作することによりビデオコンテンツをダウンロードするという商品販売を行うことができ（ステップS61）、このような履歴情報がユーザデータベース15aに記録されるようになっている。

【0061】なお、上述したビデオコンテンツ、ゲームの提供、フロントページ100の表示などにはバナー広告がインサートされ（ステップS67）、これにより広告収入を増大するようにしているが、このようなバナー広告のインサートでは後述するように広告主の意思を反映したバナー広告が表示されるようにバナー広告の画面を切り替え制御するようになっている。

【0062】更に、フロントページ100の表示からは受付カウンタ画面110などを経て、ユーザの属性の確認をユーザデータベース15aに記録された内容に基づいて行うことができ（ステップS63）、このユーザ属性に基づいて特定ユーザに対して商品販売を促進し得るようにしている（ステップS65）。

【0063】次に、図16に示すフローチャートを参照して、バナー広告のインサート処理について説明する。

【0064】バナー広告のインサートでは、販売対象映像コンテンツが入力されると（ステップS81）、その映像コンテンツ91、スポンサリスト92、インサート広告決定ルール93に基づき、インサートの対象となるバナー広告がストックされているインサート対象広告バンク94から販売対象映像コンテンツにインサートすべき広告が決定される（ステップS83）。なお、このインサート広告の決定処理について図17に示すフローチャートを参照して後述する。

【0065】上述したように、インサート広告が決定されると、インサート回数カウンタ95で各広告について実際にインサートされた回数が計数され、また広告露出時間カウンタ96で各広告の露出時間が計数される。サイト運営者は、各広告主に対してそのサイトにおける当該広告のアクティビティをはかる材料として、定期的に露出時間を報告するサービスを行い、当該サイトにおける広告提供の付加価値を上げることができる。さらには、露出時間の計数により、広告主がある一定の時間の広告提供の要望に対応することができる等、広告形態が柔軟になる。

【0066】そして、映像コンテンツが表示されると、この表示画面にステップS83で決定されたバナー広告が表示され（ステップS85）、それから購入手続き処理が行われる（ステップS87）。なお、ステップS85において映像コンテンツの表示画面にバナー広告も表示されると、この表示されたバナー広告をクリックされた回数がクリック回数カウンタ97で計数されるようになっている。

【0067】次に、図17に示すフローチャートを参照して、インサート広告決定処理について説明する。販売

対象映像コンテンツが入力されると、この映像コンテンツからオリジナルスポンサ情報を取得し（ステップS111）、このオリジナルスポンサの属性を取得する（ステップS113）。なお、このスポンサ属性とは、前記スポンサリスト92に記録されていて、図17に符号92aで示すように、電機、機械、精密機械、自動車などのスポンサの業種、資本金、従業員数、売上などの会社規模、取り扱い商品の種類情報である。

【0068】次に、当該オリジナルスポンサのインサート広告決定ルールを取得する（ステップS115）。このインサート広告決定ルールとは、符号93で示すように、（1）同業種の他社の広告のインサート禁止、（2）大手企業の広告のインサート禁止、（3）指定企業の広告のインサート禁止などである。

【0069】インサート広告決定ルールが取得されると、インサート対象広告バンクから当該インサート広告決定ルールに適合する広告をピックアップし（ステップS117）、このピックアップされた広告を適合度合に応じて並び替えし（ステップS119）、適合度合の高いバナー広告がインサート広告として決定される（ステップS120）。

【0070】次に、図18に示すフローチャートを参照して、本実施形態のバーチャルレンタルビデオショップの効果について説明する。

【0071】まず、図3に示したフロントページ100からゲームコーナーボタン103を操作して、上述したようにゲームが行われると（ステップS201）、このゲームの実施により期限付きの割引チケットの発行、すなわち期限付き購入インセンティブの発行が行われ（ステップS203）、期限付きのため短期のリピータが増え（ステップS205）、サイト全体のアクセス数が増加し、これにより各画面に表示されているバナー広告の価値が増大し（ステップS207）、販売機会が増大し（ステップS209）、結果として収益が上がることになる（ステップS215）。

【0072】また、ゲームが行われると（ステップS201）、ユーザのサイト滞在時間が延伸され（ステップS211）、これによりサイト全体の広告価値が上がり（ステップS213）、収益があがることになる（ステップS213）。

【0073】次に、図19に示すフローチャートを参照して、ISP新規加入の効果について説明する。ユーザがISPに新規加入すると、この加入了のユーザにはISPメンバ割引インセンティブが発行されるので、ISPへの加入が促進され、販売手数料が得られ（ステップS223）、収益が上がることになる（ステップS225）。

【0074】

【発明の効果】以上説明したように、本発明によれば、ユーザ端末において商品情報が表示される表示画面にゲ

ームボタンを表示し、このゲームボタンをユーザが操作することにより、ゲームを行うことができるので、ユーザはゲームを楽しみながら購入上のインセンティブを与えられるとともに、当該ホームページでの滞在時間が延伸され、また当該サイトに対するアクセス数も増大し、広告価値が上がり、バナー広告の収入を増加し得る上に、販売も促進され、全体として収益をあげることができる。

【0075】また、本発明によれば、ユーザはゲームで得点を得ることができ、この得点に応じて商品の割引を行なうことができるので、ユーザは割安な料金で商品を取得でき、ユーザをゲームで楽しませながら購入上のインセンティブを与えて、販売を促進でき、収益をあげることができる。

【0076】更に、本発明によれば、表示画面に表示されるコンテンツのオリジナルスポンサーの広告決定ルールに従ってバナー広告を選択的に切り替えて表示するので、例えば同業他者の広告などを禁止することができるというように広告主の意思を反映したバナー広告を表示でき、広告主の信頼を得ることができる。

【0077】本発明によれば、ユーザ端末にインターネットを介してビデオコンテンツの一覧情報を提示し、この一覧情報からユーザが所望のビデオコンテンツを指定すると、ビデオ概要が表示され、このビデオ概要を見て、ダウンロード指示を行うことにより当該ビデオコンテンツがユーザ端末にダウンロードされるので、従来のように貸出し中がなく、また既存のレンタルビデオ店のように店まで出向くことなく、自宅からインターネットを介して借りたい時に好きなビデオを24時間好きな時に常に借り出すことができ、返却の必要もなく、従って延滞料もない。更に従来のビデオテープのような映像の劣化もなく、常にハイクオリティな映像を見ることができる上に、特定のビデオなども借り易くなる。

【0078】また、本発明によれば、会員エントリボタンを操作すると、会員のホームページ画面で当該会員のビデオ閲覧履歴を表示するので、ユーザは自分のホームページ画面でビデオ閲覧履歴を見ることができ、以前に何を借りたかを知り、前に借りたビデオを間違って再度借りてしまうというようなこともなくなる。

【0079】更に、本発明によれば、アダルトコーナーボタンを操作した場合のみ特定のビデオコンテンツの一覧が表示され、未成年に対しては未成年禁止画面が表示されるので、特定のビデオが一切子供の目に触れず、健全なビデオ運営を行うことができる。

【0080】本発明によれば、ビデオコンテンツの一覧情報表示画面にゲームボタンが表示され、このゲームボタンを操作してゲームを行うことができるので、ユーザはゲームを楽しみながらビデオレンタル上のインセンティブを与えられるとともに、当該ビデオショップでの滞在時間が延伸され、また当該サイトに対するアクセス数

も増大し、広告価値が上がり、バナー広告の収入を増加し得る上に、レンタル販売も促進され、全体として収益をあげることができる。

【0081】また、本発明によれば、ユーザがゲームを行って得た得点をビデオコンテンツのレンタル料金の割引に使用することができるので、ユーザは割安な料金でビデオコンテンツをレンタルできるとともに、ゲームを楽しみながらビデオレンタル上のインセンティブを与えられ、販売を促進でき、収益をあげることができる。

【0082】更に、本発明によれば、各表示画面にバナー広告を表示し、このバナー広告を表示画面に表示されるコンテンツのオリジナルスポンサーの広告ルールに従って選択的に切り替えて表示するので、例えば同業他者の広告などを禁止することができるというように広告主の意思を反映したバナー広告を表示でき、広告主の信頼を得ることができる。

【0083】本発明によれば、ビデオ概要の表示されたビデオコンテンツのサンプル映像を所定時間見ることができますので、ビデオの内容を明確に把握して、納得した見たいビデオのみを借りることができ、例えば前に借りたことのあるビデオを再度借りてしまうということもなくなる。

#### 【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の一実施形態に係わるインターネットを利用した販売促進方法を利用したバーチャルレンタルビデオショップのシステム構成を示す図である。

【図2】図1に示すバーチャルレンタルビデオショップにおいてユーザ端末に表示される画面の一覧および流れを示す説明図である。

【図3】図1に示すバーチャルレンタルビデオショップにおいてユーザ端末に表示されるフロントページを示す図である。

【図4】図1に示すバーチャルレンタルビデオショップにおいてユーザ端末に表示される受付カウンタ画面を示す図である。

【図5】図1に示すバーチャルレンタルビデオショップにおいてユーザ端末に表示される会員登録画面および嗜好項目登録・変更画面を示す図である。

【図6】図1に示すバーチャルレンタルビデオショップにおいてユーザ端末に表示される電子決済サービス登録画面を示す図である。

【図7】図1に示すバーチャルレンタルビデオショップにおいてユーザ端末に表示される会員ホームページ画面を示す図である。

【図8】図1に示すバーチャルレンタルビデオショップにおいてユーザ端末に表示されるISPオンラインサイニングアップ画面を示す図である。

【図9】図1に示すバーチャルレンタルビデオショップにおいてユーザ端末に表示されるゲームコーナーフロント画面を示す図である。

【図10】図1に示すバーチャルレンタルビデオショップにおいてユーザー端末に表示されるゲーム画面を示す図である。

【図11】図1に示すバーチャルレンタルビデオショップにおいてユーザー端末に表示されるコンテンツダウンロード画面を示す図である。

【図12】図1に示すバーチャルレンタルビデオショップにおいてユーザー端末に表示される18歳未満NG画面を示す図である。

【図13】図1に示すバーチャルレンタルビデオショップにおいてユーザー端末に表示されるアダルトコーナー画面を示す図である。

【図14】図1に示すバーチャルレンタルビデオショップにおける商品販売トランザクションを示すフローチャートである。

【図15】図1に示すバーチャルレンタルビデオショップの全体的流れを示すフローチャートである。

【図16】図1に示すバーチャルレンタルビデオショップにおけるバナー広告のインサート処理を示すフローチャートである。

【図17】図1に示すバーチャルレンタルビデオショップにおけるインサート広告決定トランザクションを示す

フローチャートである。

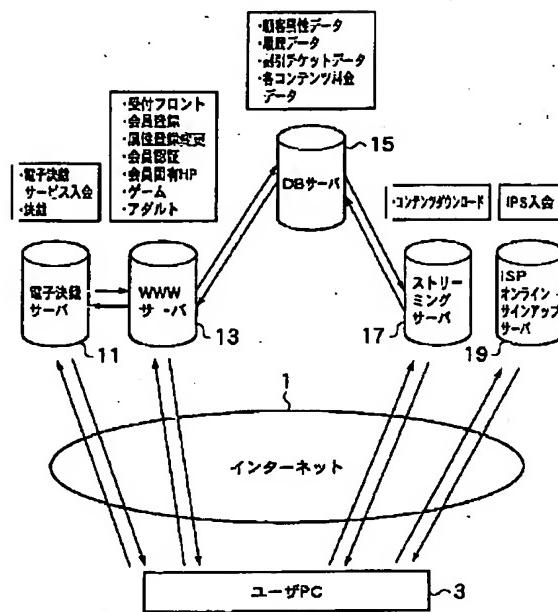
【図18】図1に示すバーチャルレンタルビデオショップの効果を示すフローチャートである。

【図19】図1に示すバーチャルレンタルビデオショップのISP新規加入の効果を示すフローチャートである。

#### 【符号の説明】

- 1 インターネット
- 3 ユーザPC
- 11 電子決済サーバ
- 13 WWWサーバ
- 15 DBサーバ
- 17 ストリーミングサーバ
- 19 ISPオンラインサインアップサーバ
- 104 コンテンツダウンロード画面
- 110 受付カウンタ画面
- 113, 225, 232, 243 バナー広告
- 120 会員登録画面
- 150b 会員ホームページ画面
- 230 ゲーム画面
- 250 18歳未満NG画面
- 260 アダルトコーナー画面

【図1】



【図5】

(a) 会員登録画面

お名前(カタカナ)	姓	名		
性別	男	女		
生年月日	西暦	年	月	日
お住まい	〒	県名	市名	以下
電話番号				
メールアドレス	@			
パスワード				
パスワード確認				

120～

121～次へ

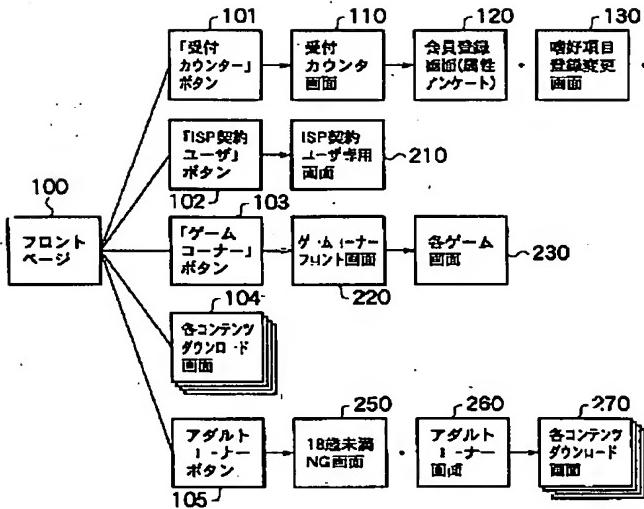
(b) 喜好項目登録・変更画面

お好きな項目 (ご興味のあるもの)
★お好きなジャンル
<input type="checkbox"/> パラエティ <input type="checkbox"/> 情報(カルチャー) <input type="checkbox"/> お笑い <input type="checkbox"/> ドラマ <input type="checkbox"/> クイズ <input type="checkbox"/> 映画(海外) <input type="checkbox"/> 旅・グルメ <input type="checkbox"/> 合衆 <input type="checkbox"/> 科学 <input type="checkbox"/> ニュース <input type="checkbox"/> 音楽と教養 <input type="checkbox"/> アニメ・キッズ <input type="checkbox"/> 教養・資格 <input type="checkbox"/> フィギュア <input type="checkbox"/> アダルト <input type="checkbox"/> OCG
★インターネットでよく見るサイト
☆趣味

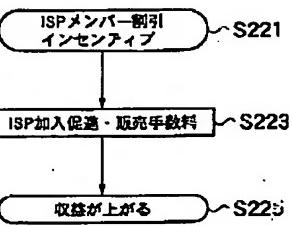
130～

131～登録

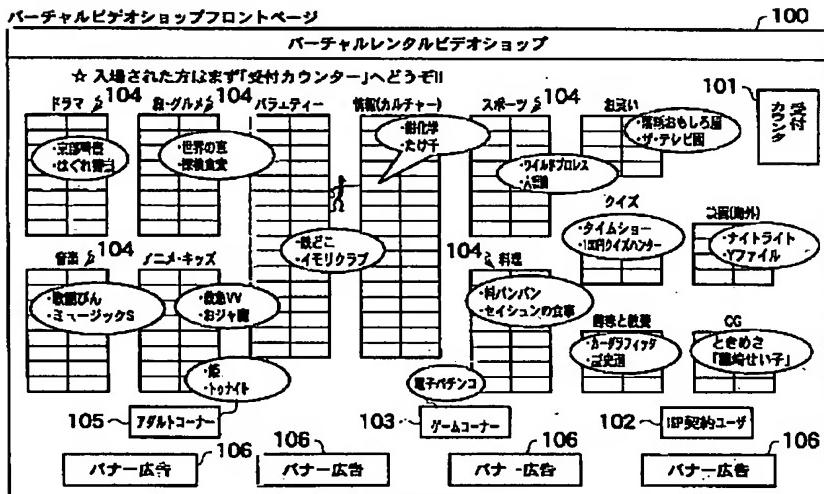
【図2】



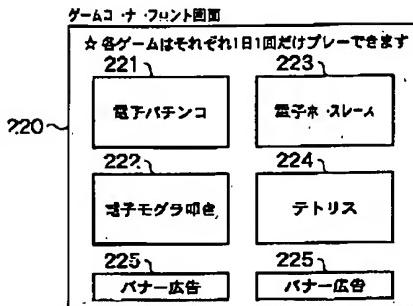
【図19】



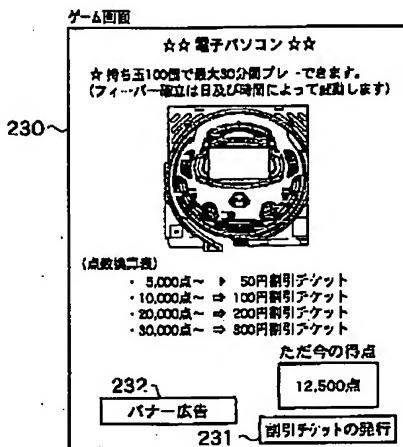
【図3】



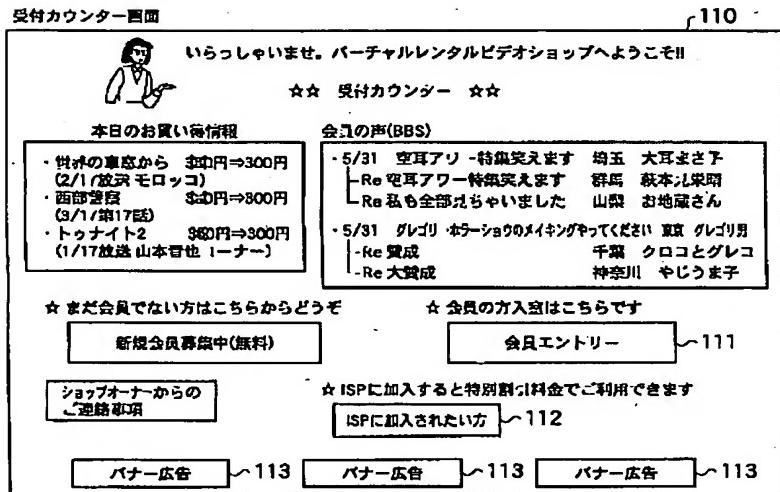
【図9】



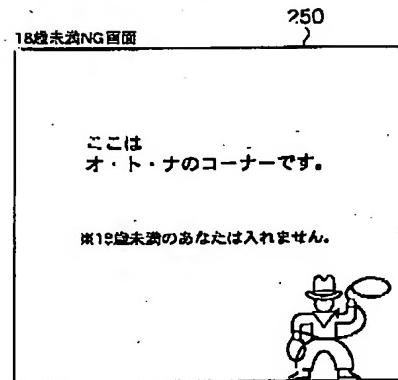
【図10】



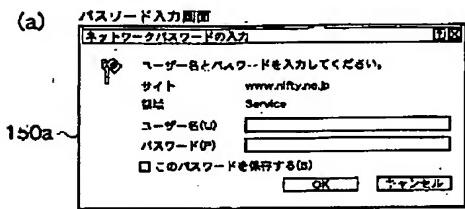
【図4】



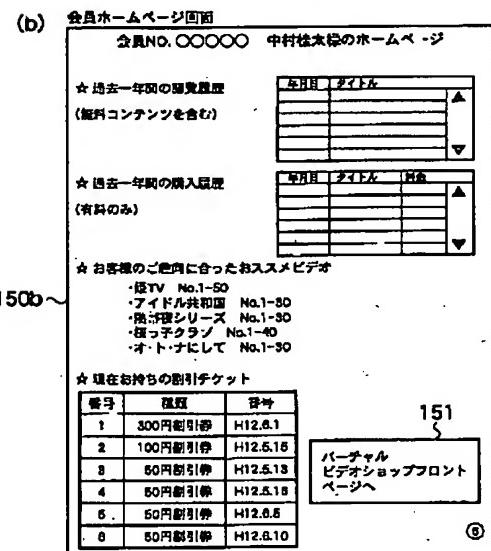
【図12】



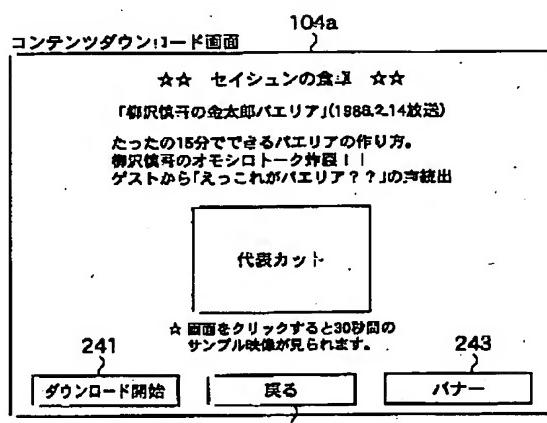
【図7】



150a～



【図11】



150b～

【図6】

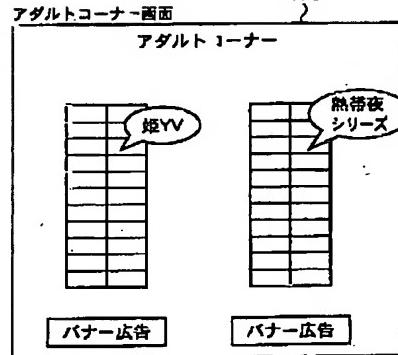
(a)

140a

決済サービス登録画面

【図13】

260



(b)

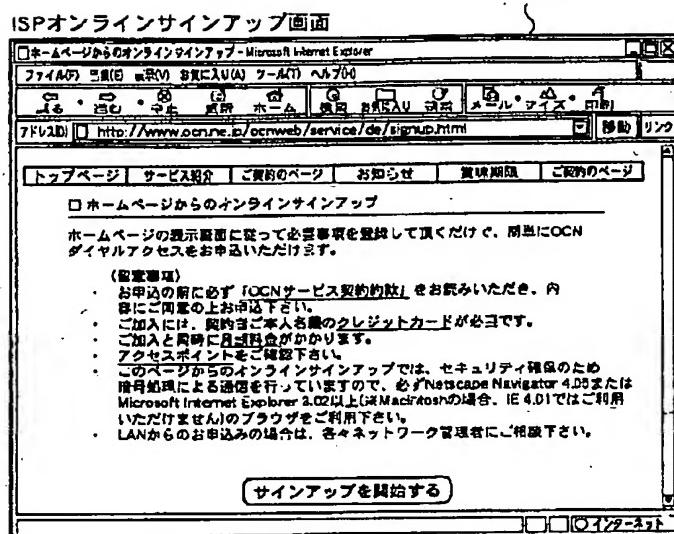
140b

決済サービス登録画面

【図8】

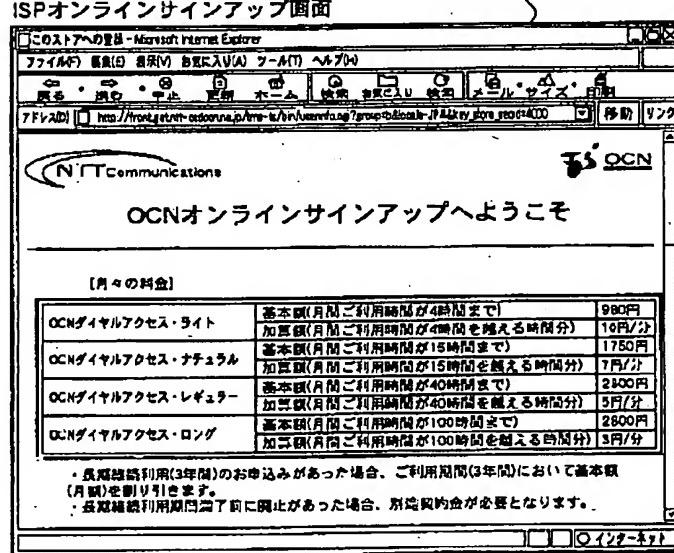
(a)

210a

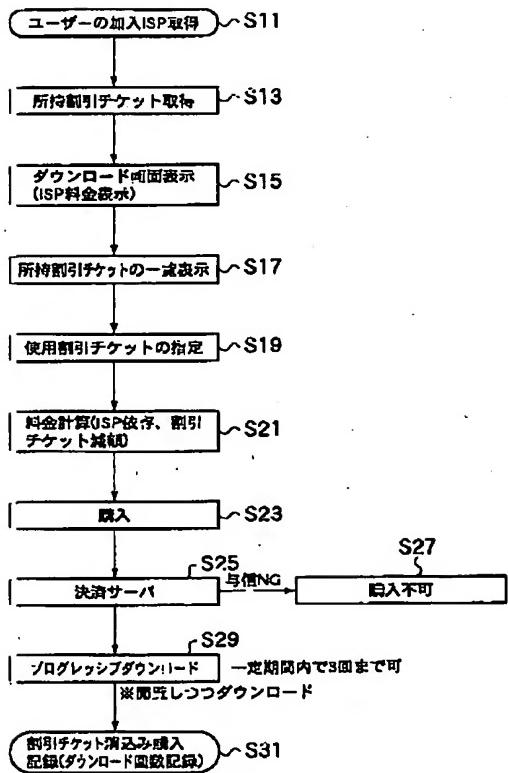


(b)

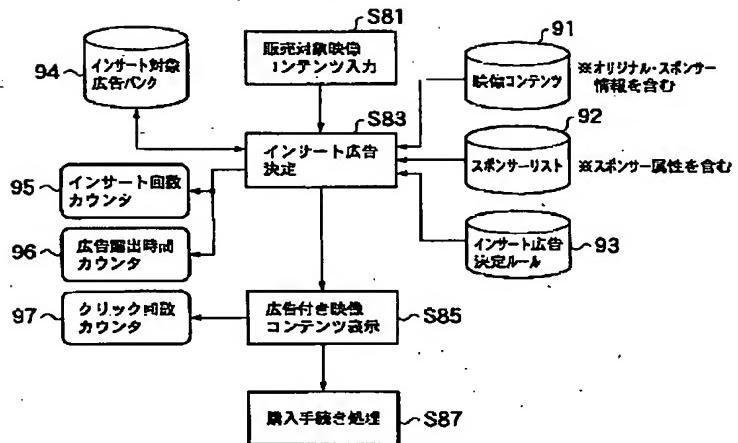
210b



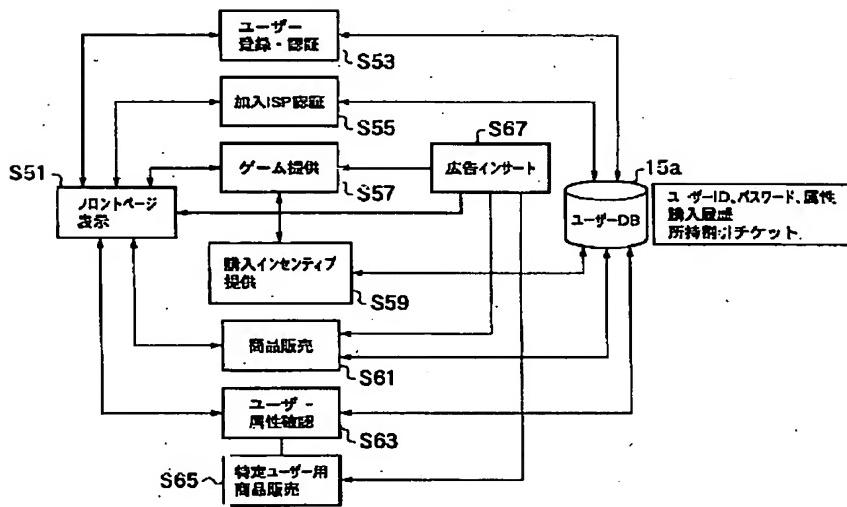
【図14】



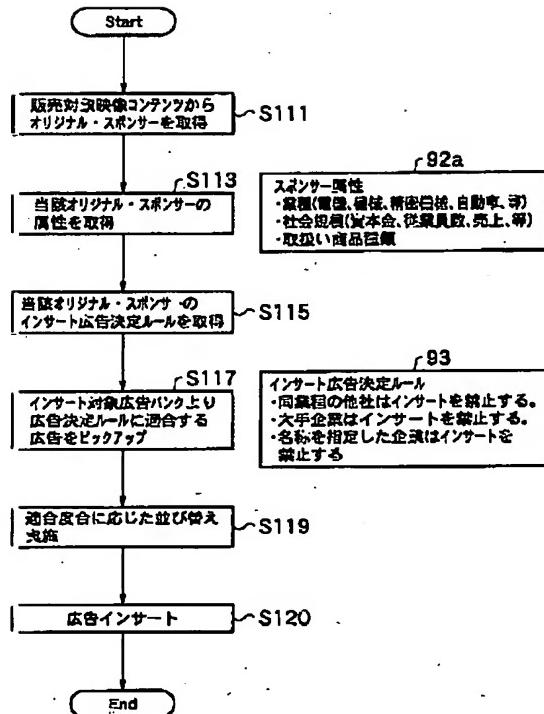
【図16】



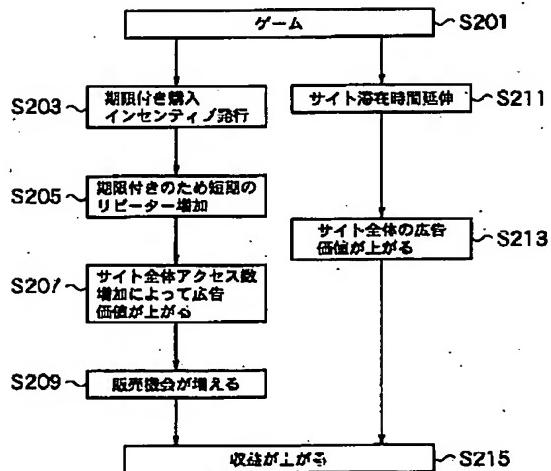
【図15】



【図17】



【図18】



【手続補正書】

【提出日】平成13年5月14日(2001.5.14)

【手続補正1】

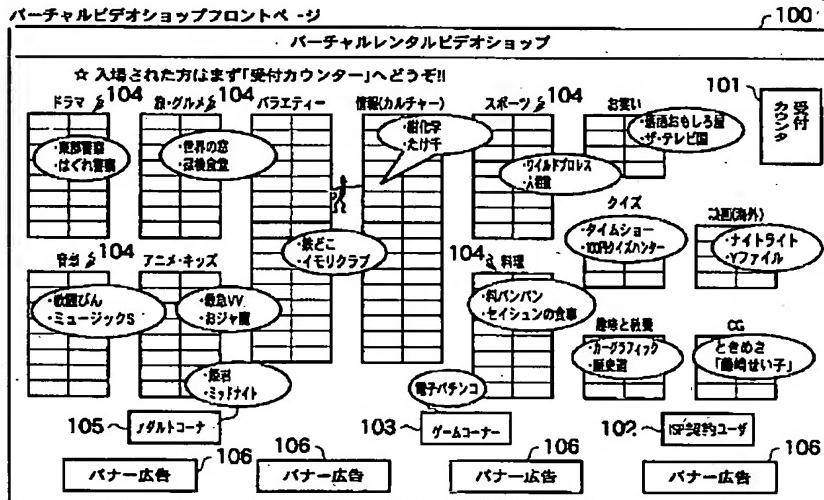
### 【補正対象書類名】図面

### 【補正対象項目名】図3

#### 【補正方法】・変更

### 【補正内容】

### 【図3】



【手続補正2】

### 【補正対象書類名】図面

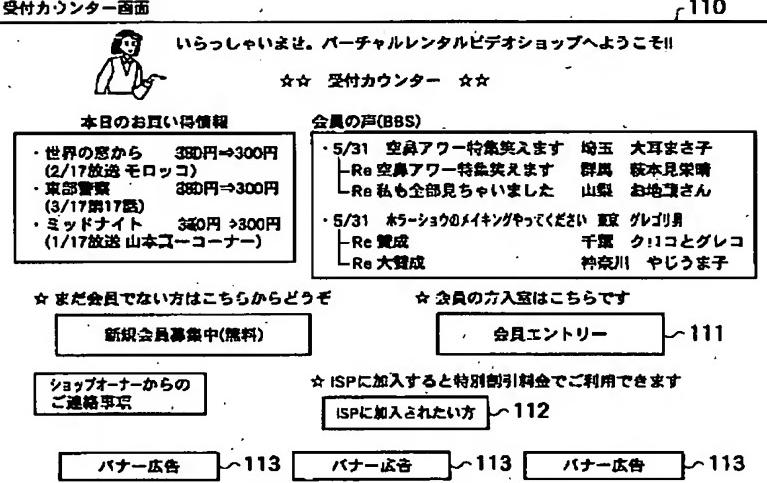
#### 【補正対象項目名】図4

#### 【補正方法】変更

## 【補正内容】

【図4】

110

 <p>いらっしゃいませ。バーチャルレンタルビデオショップへようこそ!!</p> <p>☆☆ 受付カウンター ☆☆</p> <p><b>本日のお買い得情報</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>世界の恋から 380円→300円 (2/17放送 モロッコ)</li> <li>東部警察 380円→300円 (3/17第17話)</li> <li>ミッドナイト 340円→300円 (1/17放送 山本ヨーコーナー)</li> </ul> <p><b>会員の声(BBS)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>5/31 空島アワー特集笑えます 坂玉 大耳まさ子 -Re 空島アワー特集笑えます 開局 萩本見栄晴 -Re 私も全部見ちゃいました 山梨 お地頭さん</li> <li>5/31 ホーリーショウのメイキングやっください 東京 グリコ君 -Re 鶴成 千葉 クリコとグレコ -Re 大鶴成 神奈川 やじうま子</li> </ul> <p>☆ まだ会員でない方はこちらからどうぞ</p> <p>新規会員登録(無料)</p> <p>☆ 会員の方入室はこちらです</p> <p>会員エントリー ~111</p> <p>☆ ISPに加入すると特別割引料金でご利用できます</p> <p>ISPに加入されたい方 ~112</p> <p>バナー広告 ~113</p> <p>バナー広告 ~113</p> <p>バナー広告 ~113</p>	
---	--

## 【手続補正3】

【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図7

【補正方法】変更

【補正内容】

【図7】

150a~

(a) パスワード入力画面

「ネットワークパスワードの入力」

ユーザ名とパスワードを入力してください。  
サイト www.nifty.ne.jp  
領域 Service  
ユーザ名(U) \_\_\_\_\_  
パスワード(P) \_\_\_\_\_  
 このパスワードを保存する(S)  
OK キャンセル

(b) 会員ホームページ画面

会員NO.00000 中村經太様のホームページ

☆過去一年間の閲覧履歴  
(無料コンテンツを含む)

年月日	タイトル
...	...

☆過去一年間の購入履歴  
(買い物のみ)

年月日	タイトル	評価
...	...	...

☆お客様のご意向に合ったオススメビデオ

- 「恋愛」 No.1-50
- 「アイドル王国」 No.1-30
- 「恋路尋ね」 No.1-30
- 「情っ子クラブ」 No.1-40
- 「オ・シ・ナにして」 No.1-30

☆現在お持ちの割引チケット

番号	額面	券号
1	300円割引券	H12.6.1
2	100円割引券	H12.5.15
3	50円割引券	H12.5.19
4	50円割引券	H12.5.18
5	50円割引券	H12.5.5
6	50円割引券	H12.5.10

151

バーチャル  
ビデオショップフロント  
ページへ

⑥

## 【手続補正4】

【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図11

## 【補正方法】変更

【補正内容】

【図11】

104a

コンテンツダウンロード画面

☆☆ セイションの食事 ☆☆

「柳沢信次の金太郎バエリア」(1988.2.14放送)

たったの15分でできるバエリアの作り方。  
柳沢信次のオモシロトーク特集!!  
ゲストから「えっこれがバエリア??」の声続出

代表カット

241 画面をクリックすると30秒間のサンプル映像が見られます。 243

ダウンロード開始 戻る バナー

242

## 【手続補正5】

【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図13

【補正方法】変更

【補正内容】

【図13】

260

特定コーナー画面

特定コ - ナー

姫君 正熱帯夜

バナー広告 バナー広告

フロントページの続き

(51) Int.Cl.<sup>7</sup>  
G 06 F 17/60  
// A 63 F 13/12

識別記号  
504

F I  
G 06 F 17/60  
A 63 F 13/12

(参考)  
504  
Z

(72)発明者 田中 明通  
東京都千代田区内幸町一丁目1番6号 工  
ヌ・ティ・ティ・コミュニケーションズ株  
式会社内

F ターム(参考) 2C001 BB01 BD03 BD07 CB08 CC07  
CC09 DA06  
5B049 AA02 BB11 BB49 BB58 CC01  
CC02 CC05 CC10 DD01 EE00  
FF03 GG02 GG04 GG07  
9A001 DD13 JJ25 JJ55 JJ67 JJ76  
KK43 KK45